

Trabajo Fin de Grado

Magisterio Educación Primaria

Análisis comparativo entre diferentes modelos de
iniciación deportiva aplicada al atletismo.

Comparative analysis between different models of
sports initiation applied to athletics.

Autor

David Martín Hernández

Director

Julio Latorre Peña

Facultad de Educación
2018/2019

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.	5
2. INTRODUCCIÓN.	7
3. MARCO TEÓRICO.	8
3.1. Iniciación deportiva.	8
3.2. Factores que influyen en la iniciación deportiva.	13
3.3. El deporte formativo y educativo.	14
3.4. Modelos de iniciación deportiva.	15
4. OBJETIVOS.	17
5. METODOLOGÍA.	18
6. RESULTADOS	20
6.1. Modelo Tradicional o técnico.	20
6.2. Modelos alternativos.	22
A) Modelo Comprensivo.	23
B) Modelo Constructivista.	27
C) Modelo Ludotécnico.	32
6.3. Enfoques metodológicos y su influencia en la iniciación deportiva al atletismo.	37
7. ANÁLISIS COMPARATIVO.	38
7.1. Análisis comparativo entre método tradicional y alternativo de iniciación deportiva.	38
7.2. Análisis comparativo entre métodos alternativos de iniciación deportiva referida al atletismo.	47
DISCUSIÓN	59
8. PROPUESTAS DE MEJORA.	63
9. CONCLUSIONES.	65
10. BIBLIOGRAFÍA.	67

RESUMEN

Después de revisar el concepto de iniciación deportiva y tras mencionar los distintos modelos existentes para desarrollarla en el ámbito educativo, procederemos a describirlos de manera individual, centrándonos en varios aspectos metodológicos de interés formativo. Posteriormente, analizaremos dichos modelos de manera comparativa, es decir, examinaremos las similitudes y diferencias que presentan entre sí, de modo que estudiaremos las distintas posibilidades que nos ofrecen en el área de Educación Física. Este análisis se dividirá en dos fases, la primera de las cuales estará centrada en el modelo tradicional de iniciación deportiva frente a modelos alternativos emergentes, y la segunda, en varias propuestas novedosas aplicadas al atletismo. Tras esto, elaboraremos una discusión que recoja los elementos centrales de ambas fases. Finalmente, incluiremos algunas propuestas de mejora ideadas a raíz de nuestra valoración crítica de los resultados del análisis, junto con unas conclusiones que recojan una apreciación global del trabajo.

PALABRAS CLAVE

Iniciación deportiva, modelo tradicional, modelo alternativo, deporte, juego deportivo, atletismo.

ABSTRACT

After checking the Sports Initiation topic and after mentioning the different existing models to develop in the educational field, we will proceed to describe them individually, focusing on several methodological aspects of educational interest. Later, we will analyze these models in a comparative way, which means we will examine the similarities and differences they present among themselves, so that we will study the different possibilities they offer in the area of Physical Education. This analysis will be divided into two phases, the first of which will be focused on the traditional model of sports initiation versus emerging alternative models. The second phase will be based in several novel proposals applied to athletics. After this, we will elaborate a discussion that gathers the central elements of both phases. Finally, we will include some improvement proposals designed as a result of our critical evaluation of the results of the analysis, along with conclusions that include an overall assessment of the dissertation.

KEY WORDS

Sports Initiation, traditional model, alternative model, sport, sports game, Athletics.

1. JUSTIFICACIÓN.

Cuando hablamos de Educación Física, nos estamos refiriendo a la asignatura del currículo en la que los alumnos/as reciben una formación a la que no están acostumbrados con respecto al resto de materias. Lo que se busca, es el desarrollo integral del niño/a a nivel intelectual, moral y afectivo, pero también tiene por objeto el desarrollo corporal del mismo a través de ejercicios físicos que estén diseñados por y para la preservación de la salud.

Cuando hablamos de diseño, nos referimos a la manera en la que estos ejercicios o actividades son planteados por los maestros/as y profesores/as, que utilizan sus propias metodologías y recursos en función de qué es para ellos la Educación Física.

Desde nuestra propia experiencia como alumnos, somos realmente conscientes que una clase de Educación Física puede variar mucho en función de quién es el profesor/a que imparte la clase, teniendo cada uno su propio estilo y centrándose en los aspectos que considera más relevantes. Por ello, tenemos que tener en cuenta que nuestro estilo como futuros profesores/as va a marcar a nuestros alumnos/as y que, por tanto, es muy importante la forma en la que diseñamos las sesiones.

En el caso concreto del atletismo, consideramos que sigue muy sujeto a una metodología más tradicional y desfasada que otros ámbitos, lo que genera un atletismo en la escuela poco motivador por su metodología rígida, más centrada en aspectos cuantitativos (qué alumno/a consigue saltar más metros, en el ejemplo de salto de longitud) que en aspectos cualitativos (quién realmente aprende la técnica de salto de longitud). También es destacable que la motivación que supone esta práctica deportiva suele ir más ligada a elementos externos como puede ser un trofeo o una medalla que a la

propia realización personal. Además, recordemos que, en estas pruebas, siempre gana uno, mientras el resto pierde.

Todo lo comentado anteriormente, tanto si se produce en el ámbito escolar, como si se produce en un ámbito deportivo a nivel competitivo de un club, provoca el desinterés del niño/a por la práctica de este deporte, provocando su aburrimiento. Y es incluso más grave que esto, ya que es un hecho que esta metodología tradicionalista provoca estrés físico en diferentes medidas, por la repetición constante de gestos técnicos a los que los alumnos/as están sometidos.

Desde nuestra propia experiencia, hemos podido vivenciar diferentes metodologías y formas de tener en cuenta todo lo anteriormente mencionado, tanto en el ámbito escolar como en el competitivo.

Estas metodologías eran muy diversas y sobre todo estuvieron marcadas por el estilo del profesor/a o del entrenador/a, incluyendo desde métodos muy tradicionales basados en la repetición hasta métodos en los que el juego y la diversión era la base de todos los propósitos.

Es por esto, por lo que en este trabajo nuestra intención es realizar un análisis comparativo de las diferentes metodologías que incluir en una clase de Educación Física referida al atletismo, estudiando cuáles son los beneficios y perjuicios de cada uno, qué puede aportar a los alumnos/as y qué elementos serían interesantes tener en cuenta a la hora de realizar el diseño de las sesiones de la unidad didáctica de atletismo dentro de un centro escolar.

2. INTRODUCCIÓN.

La Educación Física se ha consolidado como una asignatura dentro del currículo que contribuye al desarrollo integral de los niños/as a través de los dominios motor, cognitivo y afectivo. Además, reporta una gran cantidad de beneficios a distintos niveles: a nivel físico, donde los beneficios son más conocidos, podemos destacar que esta práctica contribuye a dejar atrás el sedentarismo y evitar sus posibles riesgos, así como también es una herramienta para preservar la salud y conocer nuestras propias limitaciones y posibilidades; a nivel social, se generan todo tipo de situaciones en las que tiene que reinar la convivencia, la cooperación y la solidaridad y se favorece la integración, relación, autonomía e iniciativa de los niños/as; y a nivel psicológico, debemos hacer hincapié en las mejoras que supone esta práctica para el autoconcepto o autoestima, evitando que aparezcan trastornos mentales como la depresión o la ansiedad y convirtiéndose además en una vía de escape para la rutina diaria, un momento de desconexión que aumenta la sensación de bienestar.

En este trabajo, nos centraremos en la Educación Física referida a la Educación Primaria, por lo que adquirirá una relevancia especial el término de la iniciación deportiva. Por lo general, para todos los alumnos/as, las clases de Educación Física serán su primer contacto con el deporte. Es por ello por lo que los diferentes estilos y metodologías propuestas por el maestro/a marcarán su concepto sobre esta asignatura y harán que forme una imagen del deporte, no solo extendida a qué es para ellos el deporte sino también a cómo se sienten cuando lo practican.

Por esta razón, consideramos muy importante acaparar información de cada uno de estos modelos y metodologías para nuestra formación y futura práctica profesional como docentes dentro del área de Educación Física.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1. Iniciación deportiva.

Se entiende como iniciación deportiva al periodo en el que se dan las primeras tomas de contacto de los niños/as con las técnicas básicas de uno o varios deportes. Se basa en un proceso de enseñanza aprendizaje de habilidades deportivas específicas, teniendo en cuenta las características evolutivas, psicológicas y pedagógicas de los alumnos/as.

Es innegable que cualquier persona puede introducirse en la práctica deportiva independientemente de su edad, pero en este trabajo enfocaremos el estudio en los alumnos/as que se encuentran dentro de los cursos académicos propios de la Educación Primaria, por lo que las edades de los sujetos estarán entre los seis y doce años.

Dentro de estas edades, además, habrá momentos más adecuados que otros para el aprendizaje deportivo, pero, en definitiva, la edad escolar es la idónea para que los alumnos/as desarrollen cierta pericia deportiva y asimilen los beneficios de la actividad física, no sólo para su etapa formativa, sino también para el futuro.

Hernández (2000) concreta el término de iniciación deportiva y lo define como:

El proceso de enseñanza-aprendizaje, seguido por un individuo, para la adquisición de la capacidad de ejecución práctica y conocimiento de un deporte. Este conocimiento abarca desde que el individuo toma contacto con el deporte hasta que es capaz de jugarlo con adecuación a su estructura funcional. (citado en Valero, 2006a, p.35)

Es de vital importancia tener en cuenta los periodos evolutivos del niño/a para afrontar el proceso de iniciación deportiva, y por ello muchos autores han consolidado diferentes clasificaciones, que sugieren diversas etapas evolutivas en este proceso de enseñanza-aprendizaje.

Entre todas estas clasificaciones, queremos destacar la propuesta por Sánchez Bañuelos (1986) debido a que no se centra en una edad concreta para delimitar las etapas de aprendizaje en la iniciación deportiva, sino que tiene en cuenta varios factores.

Considera muy importante resaltar que son muy relevantes las características del deporte y los valores que transmite para formar su concepción de deporte. También insiste en que la iniciación deportiva va sujeta siempre a un principio de especificidad para una futura especialización. Y, por último, añade que la edad biológica o evolutiva y la real de los alumnos y alumnas puede no coincidir.

Sabiendo estas premisas, propone una clasificación de las etapas de la iniciación deportiva basada en dos líneas, una centrada en los deportes de carácter colectivo y otra centrada en los deportes individuales.

Como este trabajo irá focalizado a la enseñanza-aprendizaje del atletismo, nos interesaremos por esta segunda línea de clasificación de etapas, que es la siguiente:

1. Presentación global del deporte: Como su propio nombre indica, en esta fase, al alumno/ se le presentará el deporte, siendo él mismo el que trate de encontrarle su significado personal y el que comprenda sus objetivos. El profesor/a en este caso se rige como la figura que debe exponer las reglas fundamentales, sobre todo aquellas que marcan la técnica específica de cada deporte presentado.
2. Familiarización perceptiva: En esta fase adquieren mayor protagonismo los estímulos que presentan las actividades planteadas, tanto de la actividad en sí, como del espacio disponible. El alumno/a realiza una “atención selectiva” del valor de estos y también de la información que se le presenta en la actividad.
3. Enseñanza de los modelos técnicos de ejecución: En esta fase, el alumno/a adquiere los elementos técnicos pertinentes del deporte en cuestión, gracias a un

anterior análisis del profesor/a sobre qué forma es más viable para facilitar esta adquisición al alumnado.

4. Integración de los modelos técnicos en las situaciones básicas de aplicación:

Esta es la fase en la que los alumnos/as experimentan la dificultad que supone la ejecución de la técnica específica del deporte en cuestión. Para esto, la actividad debe involucrar de alguna forma este componente técnico, para que sea inevitable la ejecución del mismo. En este momento se terminarán las fases de iniciación deportiva como tal y pasaremos a la siguiente fase en la que ya entra en escena la toma de decisiones.

5. Formación de los esquemas fundamentales de decisión: Hace referencia al largo

periodo de aprendizaje de los alumnos/as para estimar qué es lo adecuado y qué lo inadecuado en cuanto a posibilidades motrices para buscar y encontrar el objetivo del deporte practicado, así como también se basa en el periodo de constante perfeccionamiento de la ejecución técnica. En esta fase, el profesor/a propone tareas en las que el alumno/a se vaya a ver envuelto en situaciones de decisión múltiple, a las que tiene que saber responder de forma correcta en cuanto a desempeño en esa tarea. Se busca por tanto que vaya adquiriendo un sentido táctico y una buena capacidad de anticipación cognitiva, claves en su desempeño futuro en el deporte.

En todas estas fases encontramos un factor común, y es que, en todas ellas se favorece el desarrollo partiendo desde habilidades o actitudes básicas hasta otras más específicas.

Además, desde el punto de vista educativo, la iniciación deportiva debería suponer un proceso alentador a la socialización del alumno/a, debiendo por esto analizar y saber qué

valores y actitudes deben inculcar, si los centrados en las bases de la competición o los relacionados con el deporte como entretenimiento con una base lúdica.

Según tres criterios principales podemos encontrar diferentes tipos de iniciación deportiva a estudiar:

-Según la metodología utilizada: Según los objetivos de la entidad que lleva a cabo esta iniciación encontramos dos perspectivas diferentes:

- *Iniciación orientada a la competición o al producto:* Centrada en el aprendizaje competitivo de un solo deporte. Se enfoca más en aspectos-tácticos para poder obtener un buen resultado en competición.
- *Iniciación orientada a la recreación o al proceso:* Centrada en el aprendizaje deportivo sin priorizar el rendimiento. Pretende que los alumnos/as comprendan la lógica interna de los juegos mientras se divierten y desarrollan habilidades motoras, comunicativas, etc.

-Según la especificidad o no del deporte:

- *Educación física genérica:* desarrollando todo tipo de capacidades psicomotrices para luego proceder a la especialización en un deporte elegido.
- *Especialización deportiva:* orientado a un deporte en concreto. Puede ser con especialización precoz, en la que en todo momento los juegos y aprendizajes van dirigidos a una disciplina deportiva concreta o sin

especialización precoz, trabajando varios deportes complementarios al principal.

- *Práctica polideportiva:* trabaja muchos deportes al mismo tiempo, haciendo énfasis en aspectos fundamentales.

-Según el ámbito deportivo de desarrollo: Según el campo en que se desarrollen las sesiones de iniciación deportiva, podremos encontrar diferencias. Por ello, también se propone esta clasificación:

- *Deporte competición:* donde lo importante es alcanzar un buen nivel competitivo y buenos resultados en las competiciones de un deporte específico. Este tipo de iniciación puede ser formativa, pero siempre estará anclado a las normas de las federaciones. Esta iniciación es propia de los clubes deportivos.
- *Deporte educativo:* propio de los centros escolares, en el que la competición es participativa y se reduce la importancia del éxito.
- *Deporte ocio:* se basa en el deporte para todos y adquiere vital importancia la relación social. Es propia de actividades extraescolares a un nivel poco competitivo.

3.2. Factores que influyen en la iniciación deportiva.

Para Hernández (2000, citado en Rodríguez Castellón, 2010) los factores que influyen al alumno/a en su iniciación deportiva están diferenciados en tres bloques o grupos, que a su vez tendrán subdivisiones o subfactores que afecten a lo largo de todo este proceso:

A) EL SUJETO: Las características del practicante son fundamentales en esta iniciación ya que entran en escena varios subfactores, que serán muy diferentes entre todos los alumnos y que son entre otros las características personales de cada uno, su nivel de maduración y el estadio evolutivo en el que se encuentre.

B) EL DEPORTE: Las características o naturaleza de las actividades deportivas planteadas van a ser también un condicionante básico en esta iniciación deportiva, adquiriendo gran importancia la lógica interna de estas tareas y los requerimientos de esta lógica interna, es decir, lo que es necesario para comprenderlas y ejecutarlas.

C) EL CONTEXTO: También influyen otros factores externos al practicante y a la propia tarea o actividad. Factores como el lugar de residencia, los medios de comunicación, la promoción del deporte en cuestión, las instituciones, figuras humanas los padres o como el entrenador/a o profesor/a en el caso educativo, las entidades deportivas, la instalación y el material a utilizar, etc.

3.3. El deporte formativo y educativo.

Para Blázquez (1995, citado en Corrales, 2010) el deporte educativo se entiende como “una verdadera actividad cultural que permite una formación básica, y luego, una formación continua a través del movimiento” (p.27).

Esta forma de deporte propone por tanto una búsqueda de metas más educativas y pedagógicas aplicadas a la iniciación deportiva, apartándose del mundo competitivo.

Sin embargo, como explica Corrales (2010) el deporte no es educativo por sí mismo, sino que debe de dársele unas orientaciones y condiciones para que llegue a serlo.

Anteriormente, era inconcebible que el deporte pudiese tener un carácter educativo por su propia naturaleza. Pero, conforme pasaron las décadas y se fue avanzando en los métodos de enseñanza en el campo de la educación física, se empezó a vislumbrar la posibilidad de utilizar el deporte como instrumento formativo. Y es que, cambiando la metodología, las condiciones y la forma de enseñar los deportes, se puede introducir en el aula de Educación Física.

El Ministerio de Educación y Ciencia establece que el deporte educativo debe tener un carácter abierto, con objetivos globales y no solo motrices, evitando discriminaciones, fomentando la igualdad de oportunidades y con planteamientos cuyo objetivo final vaya enfocado al desarrollo del proceso y no a los resultados.

Para Feu (2000, citado en Corrales, 2010) las características principales que tiene que tener el deporte educativo son: que fomente la autonomía personal, no discrimine, ofrezca diversión y placer, que la competición vaya enfocada al progreso y que se valoren las normas y capacidades de todos los alumnos/as.

Corrales (2010) establece cuatro componentes principales a fijar. Estos son cuatro componentes fundamentales para que la educación deportiva pueda tener un carácter formativo y son:

1. *Componente lúdico*: donde el juego se erige como protagonista y es el intermediario entre los alumnos/as y el deporte adulto.
2. *Componente agonístico*: que se centra en saber desarrollar la competitividad en los niños/as. Esto es fundamental, ya que, la competitividad, bien encaminada fomenta la autosuperación de los niños y es un motivante nato.
3. *Componente normativo*: ya que el deporte supone un medio muy adecuado para que nuestros alumnos/as aprendan a respetar reglas y a asumir normas.
4. *Componente simbólico*: donde los niños/as se enfrentan a situaciones de juego y competición reales pero adaptadas de forma que para ellos/as suponga una, aunque ficticia, experiencia divertida y placentera.

Todo esto se puede resumir en la idea que planteó Blázquez-Bermudo (1999) de que el objetivo del deporte escolar no es en sí el propio deporte, sino el niño/a que lo practica y todo lo que a este le supone.

3.4. Modelos de iniciación deportiva.

En torno a esta iniciación deportiva, han ido surgiendo a lo largo de las décadas diferentes formas de actuación y metodologías, que van desde una visión de la práctica deportiva tradicional, basada en la repetición de gestos técnicos hasta otras en las que la técnica adquiere una importancia menor y se apodera el disfrute por hacer ejercicio. En estas segundas se considera vital mantener el nivel de compromiso, para que el alumno/a

disponga siempre de una adecuada motivación y no presente la falta de interés que es habitual en los primeros métodos mencionados. Así, podemos decir, que la iniciación deportiva en el campo de la Educación Física ha avanzado desde modelos más tradicionales o técnicos hasta otros alternativos, con diferentes enfoques a estudiar.

Empezaremos describiendo el Método Tradicional, también llamado técnico, basándonos en las reflexiones de Contreras (2001), para continuar con la descripción de los modelos que surgieron alternativamente a este. Estos modelos que analizaremos en los siguientes apartados son el Modelo Comprensivo propuesto por Bunker y Thorpe (con origen en 1972), el Modelo Constructivista y la descripción que nos ofrecen Contreras, De la Torre y Velázquez (2001) del mismo, y por último describiremos y hablaremos acerca de la propuesta más reciente, el enfoque o Modelo Ludotécnico, propuesto por Valero y Conde (con origen en 2003).

Una vez descritos los modelos, pasaremos a realizar un análisis comparativo entre ellos. En primer lugar, el foco de la comparación estará sobre el modelo tradicional frente a los modelos alternativos a este y, en segundo lugar, pasaremos a analizar diferentes propuestas alternativas destinadas a trabajar la iniciación deportiva centrada en el atletismo.

En todos los modelos encontraremos puntos en común, y cada uno de ellos los tratará de una manera distinta. Los denominaremos “puntos fuertes” debido a que son aspectos que tienen que inevitablemente tenerse en cuenta a la hora de estructurar uno de estos modelos. Estos aspectos o puntos fuertes son, entre otros, el trato de la motivación, el desarrollo del componente técnico, el desarrollo del componente táctico, la forma de fomentar la participación de todos, la toma de decisiones, metodologías utilizadas, resultados y evaluación.

4. OBJETIVOS.

- Hacer una revisión de los diferentes modelos de iniciación deportiva en el ámbito educativo.
- Analizar y comparar estos modelos entre sí en torno a varios aspectos clave o “puntos fuertes” como son, entre otros: el factor motivacional, el trato de los componentes técnico y táctico, la forma de favorecer la participación y el compromiso, la toma de decisiones, la evaluación que utilizan, etc.
- Analizar y comparar nuevas propuestas de iniciación deportiva aplicada al atletismo.

5. METODOLOGÍA.

Para realizar este trabajo y poder conseguir los objetivos planteados buscaremos información en diferentes fuentes. Para ello recurriremos a varios buscadores y bases de datos como el buscador Alcorze o el repositorio institucional de documentos Zeguan, ambos facilitados por la Universidad de Zaragoza.

También recurriremos a bases de datos de otras universidades como es el caso de Dialnet en la Universidad de La Rioja. Otra fuente que nos servirá de ayuda será Google Académico, que complementará esta búsqueda con otros artículos diferentes a los que podía encontrar en los demás medios.

Las palabras o conjunto de palabras clave que buscaremos para poder encontrar artículos que sean de interés a la hora de realizar este trabajo serán, entre otras “modelos enseñanza deportiva” “iniciación deportiva” “iniciación al atletismo” etc.

Más adelante, en la opción de Alcorze “Depurar resultados” filtraremos la búsqueda limitando todas las referencias encontradas a “Texto completo (en línea)” y estableciendo el tipo de documento “Publicaciones académicas” y “Libros” para encontrar diferentes soportes con los que queremos trabajar tanto para obtener información para desarrollar nuestro marco teórico, como para más tarde poder describir y analizar los modelos de iniciación deportiva.

Uno de nuestros objetivos planteados es hacer una revisión de los diferentes modelos de iniciación deportiva, por lo que tras una primera búsqueda acerca de cuáles son estos modelos fundamentales entre todos estos buscadores, pasaremos a buscar información modelo tras modelo, nutriéndonos de información de cada uno de ellos, destacando sus características principales y su implantación al ámbito educativo.

Así, comenzaremos con el Modelo Tradicional para luego seguir con los Modelos Alternativos que surgieron a partir de este, con la intención de encontrar las bases sobre las que se sustenta cada modelo.

Una vez encontrada y estudiada la información acerca de los modelos, pasaremos a describirlos en nuestro trabajo en el apartado de Descripción, donde introduciremos las características principales de estos modelos, tanto el tradicional como los alternativos.

Tras la descripción de modelos, pasaremos a analizarlos de forma comparativa, es decir, realizaremos una comparación entre los mismos, centrándonos en varios aspectos a tener muy en cuenta en el ámbito educativo que nosotros hemos denominado “puntos fuertes”. Para realizar todo este proceso, buscaremos similitudes y diferencias entre los modelos estudiados para el apartado anterior utilizando tanto los artículos encontrados con anterioridad, como otros enfocados en describir el funcionamiento de cada uno de ellos en el ámbito educativo, comparando resultados e impresiones.

Este análisis comparativo entre modelos es otro de nuestros principales objetivos del trabajo, y estará basado en dos perspectivas, una que compara el Modelo Tradicional con los Modelos Alternativos y otra que se enfoca en comparar diferentes propuestas actuales para trabajar la iniciación deportiva aplicada a la disciplina del atletismo, ya que nuestro tercer objetivo es analizar y comparar estas nuevas propuestas para estudiar sus posibilidades a la hora de ser puestas en marcha dentro del ámbito escolar.

Para la primera perspectiva utilizaremos los artículos ya estudiados y para la segunda perspectiva utilizaremos unos nuevos artículos que se centren en abordar estas interesantes propuestas.

Finalmente, y tras esta doble comparación, pasaremos a realizar una discusión en la que expresaremos nuestra opinión acerca del funcionamiento y validez de cada modelo.

6. RESULTADOS

DESCRIPCIÓN DE MODELOS

En este apartado, vamos a proceder a describir estos cuatro modelos principales. La descripción se hará siguiendo un orden cronológico, basándonos en la fecha de origen de cada uno de los modelos.

Así, por tanto, comenzaremos con el Modelo Tradicional, para dar paso a los siguientes tres modelos alternativos: Modelo Comprensivo, Modelo Constructivista y Modelo Ludotécnico.

Al finalizar la descripción de los modelos, pasaremos al análisis comparativo, que estará segmentado en dos partes, basándose primero en una comparativa entre modelos tradicionales frente a los alternativos y más tarde en una comparativa entre diferentes propuestas alternativas para desarrollar la iniciación deportiva aplicada al atletismo.

6.1. Modelo Tradicional o técnico.

Según Contreras (2001), este modelo tuvo su origen en la sociedad industrial de los siglos XIX y XX, donde se buscaba el rendimiento del deportista por encima de todo. Este ideal suponía que se tecnificasen muchos aspectos de la vida cotidiana y social.

También recibe el nombre de modelo intuitivo o asociacionista.

Este modelo es el más utilizado durante los siglos mencionados, y, aunque en menor medida, sigue influyendo en la actualidad en los centros educativos. En él, la táctica adquiere escasa o nula relevancia, mientras lo que predomina es la enseñanza-aprendizaje de la técnica, creando clases de carácter muy directivo y mecanicista.

No tiene en cuenta el proceso de aprendizaje, sino que para este modelo lo importante es el resultado. En el ejemplo del atletismo, lo más importante sería cuánto he lanzado, cuánto he saltado o en qué tiempo he llegado a la meta, dejando atrás todos los aspectos del proceso o en un segundo plano.

Y es que, por lo general, los defensores de este modelo tienden a “enseñar cómo les enseñaron a ellos”. Esto habla de un obvio retroceso, pues están recurriendo a modelos y estilos de enseñanza que es un hecho que son o deberían ser cosa del pasado.

La forma que tiene este modelo de proceder es introduciendo técnicas básicas progresivamente en función de la dificultad o supuesta dificultad de estas, consideradas imprescindibles para alcanzar la ejecución total:

Este modelo tiene tres fases diferenciadas que son:

- 1ª Fase: basada en la descomposición de la acción global en todas sus partes, para tratar todas ellas a base de repetición mecánica de cada gesto, para ir construyendo la acción o movimiento global.
- 2ª Fase: en la que se presentan situaciones simuladas de juego que exigen por su naturaleza, que se intervenga de forma que se trabaje el gesto que se buscaba trabajar. Así, la nueva habilidad va adquiriendo sentido y se repite el gesto de manera mecánica.
- 3ª Fase: en la que se integran las habilidades en situaciones reales de juego, dando entrada ya a aspectos tácticos individuales.

En este modelo, el método de enseñanza por excelencia es el de mando directo o instrucción directa, donde la figura del alumno/a adquiere una dependencia total del profesor/a.

La evaluación en este modelo funciona a través de unos test de condición física y/o habilidad motriz, destinados a poner una nota numérica al final de un trimestre o curso, que solo se basan en el logro de objetivos resultadistas y no en otros más complejos y formativos.

Además, es una evaluación meramente calificadora, ya que su objetivo final es que el alumno/a tenga una nota del uno al diez a final del trimestre o curso.

6.2. Modelos alternativos.

Con el paso del tiempo, los especialistas coincidían en que este modelo tradicional carecía de capacidad para resolver muchos de los problemas propios del proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto originó que alrededor de los años sesenta, se iniciará un cambio en la concepción del currículo, apareciendo así a finales de esta década y principios de la década de los setenta nuevos modelos que comienzan a caracterizar al alumno y su participación como clave en su proceso de aprendizaje. Pero aun con todo, los métodos tradicionales no se han extinguido en la actualidad, ya que siguen siendo puestos en práctica en el ámbito deportivo.

A) Modelo Comprensivo.

Este modelo surge en el año 1972 de la mano de dos profesores de la Universidad de Loughborough, Bunker y Thorpe, quienes observaron varias carencias en los modelos de enseñanza del momento.

Estas carencias, citadas por Sánchez, Navarro y Devís (2014) eran principalmente tres:

- Falta de motivación por parte del alumno ante las tareas propuestas por su naturaleza centrada únicamente en la técnica.
- Dificultad de los alumnos/as por resolver situaciones reales de juego por la falta de conciencia táctica.
- Contraste notable entre los alumnos más habilidosos en comparación con el resto (no tan hábiles).

Este modelo de enseñanza, también conocido como “Teaching Games for Understanding” trató por tanto de alejarse del fanatismo que se tenía por la enseñanza de la técnica en los alumnos y alumnas e intentó dar mayor cabida a la táctica y a una aportación más lúdica con el objetivo de crear un periodo de transición desde el primer contacto de los niños con el deporte hasta su práctica real.

Como añade Devís (1997) esta metodología se caracteriza por orientar la enseñanza de la táctica a la técnica utilizando juegos modificados con similitudes de los deportes estándar, buscando la interiorización de los principios mediante la participación.

Devís y Peiró (1997) señalan como fundamentales las siguientes características del modelo comprensivo:

- Conocimiento práctico de los deportes: es decir, saber cómo se realizan. El alumno/a que sabe realizar algo sabe explicar cómo lo hizo.
- Toma de decisiones: el alumno/a no sólo debe cuestionarse y saber cómo realiza el gesto sino también puede decidir qué gesto y cuándo hacerlo.
- Aprendizaje motor: que debe ir enfocado a las habilidades de anticipación y toma de decisiones.
- Asimilación del nuevo modelo conceptual: basado en el rechazo a la ejecución constante de gestos técnicos y más centrado en la táctica, el contexto y la dinámica del juego.
- Empleo de juegos modificados: Es el nombre de las actividades o tareas que se utilizan en este modelo en cada clase o sesión. Como su propio nombre indica, se trata de una modificación de un juego por parte del profesor (en este caso del juego de un deporte). Estas modificaciones pueden ser de diferentes aspectos del juego: reglas, espacios, motivaciones, etc. Tienen el fin de que el alumno/a pueda iniciarse en dicho deporte y lo comprenda.

Es recomendable, sin embargo, que estos juegos aplicados a la enseñanza de los deportes, tengan unas reglas de inicio impuestas por una federación, pero que permitan ciertas modificaciones, cambios o incluso ir más allá y crear un juego nuevo, pero siempre manteniendo la esencia y características del juego deportivo inicial.

Los autores Bunker y Thorpe, creadores del modelo, añadieron además que existen diferentes fases en estos juegos modificados, y en definitiva en la manera de proceder en este modelo (Devís y Peiró, 1997):

1. Juego: Se plantea a los alumnos/as juegos deportivos con modificaciones en cuanto a reglas, espacio, número de jugadores, material...

2. Apreciación del juego: El alumno/a es capaz de comprender las modificaciones establecidas y el funcionamiento del juego, así como por qué se han hecho esas modificaciones y qué se quiere conseguir.

3. Conciencia táctica: Tras entender el funcionamiento del juego, el alumno/a tiene que tomar conciencia de a qué aspectos tácticos recurrir para conseguir los objetivos.

4. Toma de decisiones: En este momento florecen gran cantidad de estímulos, pues el alumno/a decide: ¿Qué voy a hacer? y ¿Cómo voy a hacerlo?

5. Ejecución de habilidades: El alumno/a pone en práctica los aspectos tácticos y decisiones tomadas.

6: Resultados de la realización: Qué resultado se obtiene de la práctica de este juego modificado, teniendo en cuenta este resultado desde diversos campos: ejecución técnica, aprendizaje, toma de decisiones...

Blázquez-Bermudo (1999) afirma que además de esta forma de proceder en base a juegos modificados, encontraríamos otras dos etapas que tienen por objetivo una progresiva unión de estos juegos deportivos modificados con los deportes estándar como tal.

-La primera etapa, sería, por tanto, una etapa en la que se trabajaría con los juegos modificados ya explicados en las líneas anteriores,

-La segunda etapa, se considera una etapa de transición entre los juegos deportivos modificados y los deportes estándar. Es decir, nos encontraríamos en un punto intermedio. Esta etapa se desarrolla extendiéndose a su vez en varias ramas, como puede ser el trabajo de estos juegos en situaciones reales de juego o el trabajo con los mini deportes, que son adaptaciones de los deportes estándar en cuanto a móvil, participantes, terreno y tiempo de juego... pero que mantienen la idea de no introducir del todo el deporte y basarse más en su carácter lúdico, asegurando además el uso del componente táctico.

-Por último, la tercera etapa, basa su modo de actuación en la introducción a los deportes estándar elegidos (en este caso sería el atletismo), considerando fundamentales las otras etapas anteriores para llegar a esta última. Y es que como apunta Blázquez-Bermudo (1999) son estas etapas anteriores las que nos van a permitir llegar a esta etapa final con unas habilidades sólidas y bien asentadas.

En este modelo, la evaluación debe adaptarse a las características de cada niño/a y al contexto y características del juego. El maestro/a debe establecer una serie de estándares de aprendizaje coherentes y que evalúen lo que se pretende conseguir, teniendo siempre muy en cuenta la participación y compromiso del alumno/a en la tarea. Por tanto, esta evaluación debe ser continua, sistemática y rutinaria.

B) Modelo Constructivista.

El modelo constructivista surgió con el objetivo de presentar un planteamiento didáctico en la iniciación deportiva que supere las limitaciones de los planteamientos técnicos y que tenga en cuenta y sea coherente con los principios psicopedagógicos del currículo de Educación Física, dando lugar a como plantean Contreras, De la Torre y Velázquez (2001) a un contexto de producción de conocimiento y no de reproducción.

Y es que este método considera clave la reflexión. La reflexión en y sobre la práctica, para que el alumno/a sea capaz de construir sus conocimientos y esquemas de acción, a partir del sentido que él o ella mismo/a da a los contenidos de aprendizaje.

Además, en este modelo, la elección de las actividades de enseñanza y aprendizaje no se limita únicamente al uso de juegos modificados, sino que incluye también todo tipo de juegos y de actividades deportivas con algunos elementos propios de los deportes estandarizados que pretender enseñar.

En cuanto al aprendizaje de la técnica, éste se supedita a que el alumno/a sea consciente y comprenda el significado de estas habilidades técnicas y sus posibilidades y funcionalidad antes de llevar a cabo el juego y a perfeccionar el mismo.

En definitiva, el modelo constructivista basa sus pilares fundamentales en la reflexión y en el conocimiento de la lógica interna del contenido deportivo, para así poder comprender el significado de los gestos técnicos realizados y la funcionalidad de los aprendizajes de cada momento.

a) Modelo Horizontal Constructivista.

Cuando hablamos de modelo constructivista horizontal hacemos referencia al modelo explicado en líneas anteriores, pero formulado o planteado de manera que se trabajen varias disciplinas deportivas al mismo tiempo, disciplinas que comparten numerosas capacidades técnico-tácticas.

Con este enfoque horizontal, se busca desarrollar un conjunto de capacidades tácticas básicas, comunes a varios deportes y a su vez tratar de conseguir los objetivos del juego.

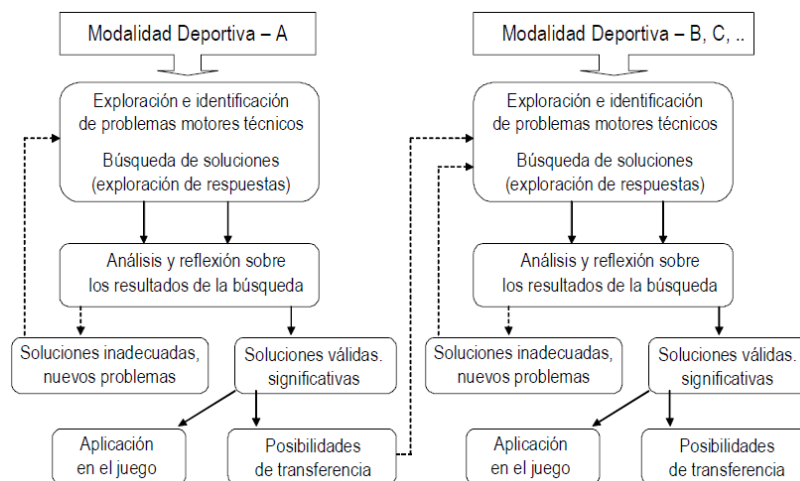


Fig 1. Fases principales del modelo constructivista horizontal (Contreras, De la Torre, Velázquez (2001)

En este esquema explicativo del modelo podemos encontrar las diferentes fases. La primera de ellas va encaminada a la exploración e identificación de problemas técnicos y búsqueda de soluciones y la siguiente se basa en el análisis y reflexión de los resultados. Más tarde se entra a valorar si estas soluciones son adecuadas o no (vuelta a la primera fase) y si se pueden aplicar en el juego, pasando por último a las posibilidades de transferencia a otro deporte con las mismas o parecidas capacidades técnico-tácticas.

En caso de que estas posibilidades de transferencia sean positivas se repetirá el proceso con la otra disciplina deportiva, que a su vez se puede repetir, si se desea, con otra diferente las veces que se considere necesario.

Es muy importante tener en cuenta el nexo o unión entre estos, es decir, las posibilidades de transferencia. Y se le da mucho valor ya que debemos, como profesores, considerar siempre todas las posibilidades de transferir los conocimientos tácticos adquiridos a otras situaciones de aprendizaje que presenten contextos y demandas similares.

b) Modelo Vertical Constructivista.

El modelo constructivista vertical, sin embargo, basa su margen de actuación en un solo deporte o disciplina, es decir, es en este enfoque en el que se va a producir una especialización y todo lo planteado va a estar destinado al trabajo de un mismo bloque.

Este enfoque vertical no debe ser considerado como independiente del enfoque horizontal, de hecho, el modelo constructivista habla de un trabajo global tomando como referencia el enfoque horizontal en primera instancia, para luego pasar al modelo vertical, más especializado en cada deporte.

En este enfoque se profundiza en el desarrollo de las capacidades estratégicas abordadas en el enfoque horizontal y en las capacidades técnico-tácticas de un solo deporte.

Sus fases, siguen el siguiente esquema:

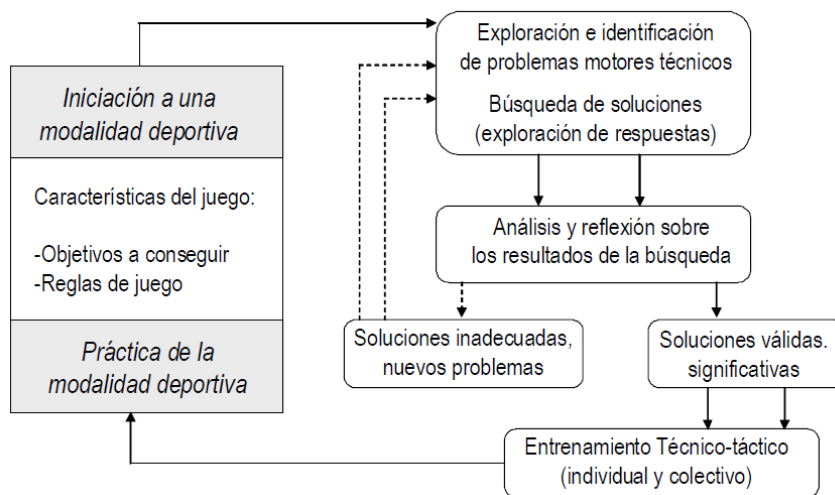


Fig 2. Fases principales del modelo constructivista vertical (Contreras, De la Torre, Velázquez (2001)).

Sigue una estructura similar a la del enfoque horizontal, pero en cambio, en vez de buscar posibilidades de transferencia, cuando las soluciones ya son válidas se pasa directamente al entrenamiento de ese deporte concreto, dando por terminada la iniciación en esa modalidad deportiva y pasando ya a la propia práctica de la misma.

Recordando que estos enfoques no deben tenerse en cuenta como dos formas de actuación diferentes, este modelo propone una secuencia de intervención didáctica en seis etapas para el desarrollo de las sesiones, ya sean centradas en varios deportes al mismo tiempo (enfoque horizontal), o bien, sesiones enfocadas a una única modalidad deportiva.

Estas etapas serán las siguientes:

1. Reflexión inicial: Donde el profesor/a realizará preguntas dirigidas a situar al alumno/a en el objetivo de la sesión.

2. Breve descripción de la situación de enseñanza.

3. Práctica continuada: de las tareas diseñadas para cada sesión de la unidad didáctica.

4. Pausa y reflexión central: Punto clave en este modelo. Los alumnos/as tienen la oportunidad de reflexionar acerca de su actuación (si es la adecuada o no) mientras, además, el profesor/a plantea preguntas con el objetivo de determinar el grado de validez de sus respuestas, de cara a reforzar su aplicación en el juego o, por el contrario, buscar otras alternativas.

5. Vuelta a la práctica (o posibilidad de volver a la práctica con alguna variante)

6. Reflexión final.

La evaluación en este modelo debe ser continua, valorando y teniendo en cuenta a partir de unos estándares de aprendizaje planteados y establecidos por el profesor/a si se cumplen o no los objetivos y si se siguen las reglas del juego.

C) Modelo Ludotécnico.

Este modelo es uno de los más novedosos en el campo de la Educación Física. Fue planteado en 2003 por Alfonso Valero y José Luis Conde con el objetivo de adaptar la iniciación deportiva de una forma diferente hasta entonces, acercándola más a la realidad educativa actual. Valero (2008) considera que los objetivos principales de aprendizaje en el deporte en edad escolar deberían ser: En el ámbito motor, adquirir las habilidades técnicas básicas desarrollando las capacidades físicas y destrezas motrices; en el cognitivo, resolver problemas que exijan el dominio de la técnica, del reglamento y principios biomecánicos básicos implicados en el deporte; y en el afectivo, valorar el deporte como medio de exploración y disfrute de sus posibilidades motrices, de relación con los demás y como recurso para organizar el tiempo libre.

Este modelo centra toda su atención en el juego, a través del cual los niños/as, consciente o inconscientemente, adquieren nuevos aprendizajes.

Su principal vía metodológica es, por tanto, el juego didáctico o dirigido, que considera útil debido a su componente motivador. El mantenimiento de la motivación va a ser el objetivo constante de este modelo.

En estos juegos se integrarán progresivamente diferentes reglas técnicas para conseguir que aprendan las diferentes disciplinas deportivas.

El principal fundamento o núcleo de este enfoque ludotécnico son las propuestas ludotécnicas. Se trata de una variación de las formas jugadas, convirtiéndose en ejercicios con un importante enfoque lúdico, es decir, ejercicios basados en el juego con adaptaciones de las tareas según las necesidades de los alumnos/as.

Las propuestas ludotécnicas tienen las siguientes características fundamentales:

-Alto nivel de participación o grado de compromiso con las tareas por parte de los alumnos/as.

-Inclusión de alguna cuña técnica: llamaremos con este nombre a un movimiento técnico concreto que se introducirá en estos juegos.

-Suficiente número de oportunidades para todos.

-Basar las sesiones en la diversión y disfrute de los alumnos/as.

Con respecto a la competición, supone otro excelente elemento motivador, que favorece el desarrollo de factores como el esfuerzo y los logros personales, pero, sin embargo, no debe enfocarse la competición como una reproducción de la competición adulta, ya que recordemos que este modelo busca alejarse de concepciones antiguas.

Se ha de tratar la competición como un instrumento que fomente las relaciones humanas y propicie la motivación.

Para que el profesor/a o maestro/a pueda desarrollar un buen papel en este modelo debe tener un amplio conocimiento acerca de la disciplina o disciplinas deportivas que va a desarrollar para poder diseñar las sesiones, incluyendo progresivamente las cuñas técnicas adecuadas. Como sostiene Valero (2006), es éste/a el que debe saber establecer las fases de habilidad técnica, dividirla en una secuencia asequible y con ello elaborar las cuñas técnicas que se incluirán en los juegos.

Además, debe buscar que los alumnos/as aumenten el grado de asimilación de los contenidos. Es por ello que existirán en las sesiones numerosos momentos de reflexión, reorganizando sus concepciones y otorgando la posibilidad de que participen todos.

Esta reflexión (fase o procedimiento que comparte con el modelo constructivista) es algo novedoso que no encontramos en modelos antiguos como en el tradicional.

La estructura metodológica del modelo ludotécnico u organización básica es, para Valero y Gómez (2007), la siguiente:

1. Presentación de la disciplina y planteamiento de los desafíos: En esta primera fase los alumnos/as se dispondrán en torno al profesor/a, y este les realizará algunas preguntas iniciales para comprobar sus ideas previas y ver su experiencia acumulada con respecto a lo que se quiera trabajar. Luego se explicarán las normas de seguridad y alguna regla técnica. Lo que se busca es que los alumnos/as tengan en esta primera fase información visual suficiente del gesto técnico completo, por lo que se puede recurrir a representaciones del profesor o a algún tipo de soporte audiovisual.

2. Propuestas ludotécnicas: Son los anteriormente mencionados juegos modificados donde prima la motivación y diversión. Se incluirán en estos una o varias cuñas técnicas a aprender y las reglas se centrarán no sólo en el juego sino también en estas cuñas técnicas. También en esta fase, el maestro/a ha de garantizar el mismo número de oportunidades para todos y ofrecer todo tipo de feedbacks.

Recordemos que este modelo se basa en no perder nunca la motivación, por lo que si nos encontramos en la situación de falta de interés tendremos que cambiar de propuesta ludotécnica.

Conforme se vaya avanzando en las sesiones de la unidad didáctica trabajada, se irán incluyendo más cuñas técnicas para adquirir un gesto técnico global o completo.

El papel del profesor/a también es fundamental para favorecer un clima positivo, y puede hablar en pequeños grupos o individualmente con alguno de ellos para explicar la tarea y así captar una mayor atención.

Es muy importante que los grupos no sean creados por el profesor/a. Sólo lo hará en casos extremos para favorecer que sean homogéneos.

3. Propuestas globales: Esta fase se basa en trabajar diferentes componentes técnicos que impliquen una ejecución global del movimiento. No tiene por qué ser el gesto completo, simplemente puede ser el recopilatorio de todas las cuñas técnicas trabajadas.

La competición puede llegar a ser útil en esta fase, acercando estos juegos al deporte real, pero siempre de una forma lúdica y manteniendo los límites competitivos que se marcan desde el primer momento.

Cuando más avance la unidad didáctica, más peso en cada sesión tendrá esta fase, ya que al fin y al cabo se está buscando, mediante juegos, reproducir un gesto técnico global a través de varias cuñas.

4. Reflexión y puesta en común: Todos los alumnos y alumnas se sitúan en círculo y reflexionan sobre la práctica, poniendo en común los problemas, dudas y cuestiones diversas que hayan surgido en las tareas propuestas.

El profesor/a en este momento actúa de moderador/a y de guía para los alumnos/as.

Más tarde, pasará a plantear las mismas preguntas o desafíos que propuso al principio de cada sesión, por lo que también tendrá oportunidad de seguir proporcionando feedbacks.

En definitiva, en esta última fase, el profesor/a debe ser el mediador/a y dejar la oportunidad a los alumnos/as de que se expresen libremente, exponiendo sus opiniones, gustos y puntos de vista, orientando las intervenciones hacia la solución deseada.

Esta fase no deberá ocupar mucho tiempo de la sesión en las primeras sesiones, pero sí deberá ir ganando fuerza conforme avancemos en la unidad didáctica, dedicándole cada vez más espacio en las sesiones, para que los alumnos/as sean conscientes de lo ocurrido y asimilen lo trabajado en cada una de ellas.

La evaluación en este modelo es una evaluación formativa, ya que su finalidad es llegar a una mejoría en aspectos no sólo motrices, sino en otros más complejos como los propios del dominio cognitivo y del socio-afectivo.

También es una evaluación sumativa, y es que para el enfoque ludotécnico es muy importante llevar a cabo una reflexión sobre lo ocurrido, lo que a nosotros como profesores nos servirá para determinar si han interiorizado los conceptos.

Se propone una evaluación basada en los tres dominios. Así, para evaluar el dominio motor el profesor/a puede optar por una revisión periódica o continua de una hoja de registro donde aparecen los elementos técnicos que se van a trabajar (rellenada por el profesor o por los mismos alumnos/as). Para evaluar el dominio cognitivo, se propone realizar una entrevista diagnóstica al principio de la unidad didáctica, para que, durante la misma, puedan comprobar en momentos de reflexión en las sesiones si siguen teniendo el mismo concepto de lo trabajado. Y, por último, para evaluar el dominio afectivo se realizará una evaluación continua, donde el maestro/a observará el compromiso del alumno/a con la tarea y las sensaciones que le evocan a cada uno. También, el profesor/a puede entregar un cuestionario final que incluya preguntas acerca de este aspecto, pasando de una evaluación continua en este dominio, a una evaluación final.

6.3. Enfoques metodológicos y su influencia en la iniciación deportiva al atletismo.

Tras describir los cuatro anteriores modelos, vemos que todos ellos tienen diferentes formas o procedimientos para tratar los que anteriormente hemos mencionado como puntos fuertes a tener en cuenta en educación, como, por ejemplo, la motivación, el componente técnico, el componente táctico, la participación de todos, metodologías a seguir dentro de las propias sesiones (juego, repetición de gesto atlético, forma jugada, etc.) y otros muchos puntos que todos ellos comparten, pero trabajan de forma diferente.

En los siguientes apartados, realizaremos un análisis comparativo entre los cuatro modelos mencionados en base a un deporte concreto, el atletismo.

Entrarán en escena, por tanto, las diferencias entre los modelos en el tratamiento del atletismo. Sin ir más lejos, el componente táctico no tendrá tanta relevancia en este deporte como podría ser en el caso de los deportes colectivos, ya que se considera más importante atender al gesto técnico. Y este es sólo un ejemplo de otros muchos que encontramos al comparar al atletismo con otro deporte, y que tiene que ser valorado por los modelos metodológicos.

Todos estos modelos deben tratar la iniciación deportiva atlética como un proceso educativo de enseñanza aprendizaje progresivo y optimizador y que permita la máxima participación e inclusión atendiendo a las características y necesidades de los alumnos/as y a las propias características del atletismo.

7. ANÁLISIS COMPARATIVO.

7.1. Análisis comparativo entre método tradicional y alternativo de iniciación deportiva.

Cuando hablamos de iniciación deportiva, podemos hablar de dos vías de desarrollo o dos enseñanzas diferentes. Por un lado, está la enseñanza que plantean las escuelas deportivas o los clubes de un determinado deporte, que suelen ser muy específicas y tienen mucho más en cuenta el resultado que el aprendizaje de los múltiples valores que ofrece el deporte. Por otro lado, encontramos la enseñanza dentro del ámbito educativo, donde adquiere máxima relevancia el niño/a y su desarrollo integral.

En esta iniciación deportiva dentro del contexto educativo existen numerosas propuestas como las descritas en el anterior apartado. Estas metodologías tienen diferentes puntos de vista en sus apartados, y es por ello, por lo que realizaremos un análisis comparativo entre estos estilos.

El análisis, en primera instancia, se centrará en diferenciar entre las metodologías tradicionales y las alternativas que han surgido a raíz de esta, para luego pasar a estudiar o diferenciar más específicamente entre estas formas de enseñanza-aprendizaje más alternativas.

Todo este análisis va a ser expuesto teniendo como elemento común el deporte individual del atletismo, es decir, en todos los puntos que vamos a tratar y comparar de los modelos se va a estudiar sus posibles incidencias en esta disciplina.

La enseñanza del atletismo es considerada esencial en la iniciación deportiva escolar debido a que agrupa movimientos fundamentales como son saltar, correr y lanzar. Estos gestos o movimientos, además, se aplican a muchos otros deportes, por lo que la

importancia de este deporte también es brindada por sus múltiples transferencias, visibles en su gran variedad de pruebas.

Fueron muchos los años en los que la metodología tradicional se veía como única manera de dar una clase de Educación Física, hasta que los especialistas denotaron una incapacidad para resolver ciertos problemas que involucraban al alumno/a en el proceso. Fue entonces cuando surgieron los modelos alternativos a este modelo técnico, introduciendo varias novedades en comparación con el modelo anterior.

Estas novedades son las que vamos a contrastar. Para ello, realizamos el análisis comparativo orientándonos en los elementos a tener en cuenta propuestos por Valero (2005):

1. Objetivos.

El principal objetivo del método tradicional es el resultado, que es considerado lo más importante de la actividad física, centrándose únicamente por tanto en el rendimiento físico, es decir no tiene en cuenta habilidades que no sean de naturaleza física, y, por lo tanto, no tiene en cuenta habilidades sociales ni motrices.

En contraposición, los métodos alternativos tienen por objetivo principal la comprensión de lo que se está haciendo en todo momento, para plantear situaciones en las que sea necesario una resolución de problemas, y, por tanto, desarrollando todo tipo de habilidades, tanto físicas como sociales y desarrollando además el pensamiento creativo del alumno/a.

Extrapolando todo esto al atletismo, la metodología tradicional enseña que lo más importante es cuánto lanzo, cuánto salto o en cuánto tiempo menos he corrido que mis rivales, mientras que los métodos alternativos buscan que los niños/as traten de comprender el porqué de sus movimientos.

2. Metodología.

La forma de dar clases de la metodología tradicional es principalmente directiva, con el mando directo como principal herramienta didáctica. El profesor/a es el centro de todo dentro de la sesión y tiene la palabra por encima de todo.

En los métodos alternativo, sin embargo, se propone un tipo de clases donde se trabaje en base al descubrimiento guiado de los alumnos/as, basándose en la resolución de problemas y con un alumno/a con más poder de palabra y de intervención.

En atletismo, el mando directo debería ser más propio en clubes o entidades que lo practican de forma competitiva que en clases de Educación Física. Esta forma de enseñar iría basada en repeticiones constantes de gestos atléticos a través de pautas únicamente técnicas del profesor/a. Con el descubrimiento guiado en el atletismo, dotas al alumno/a de la posibilidad de descubrir por sí mismo cuál es la mejor técnica para superar la prueba asignada. Y es que, al fin y al cabo, así es cómo se han descubierto todas las técnicas de las diferentes pruebas de atletismo, con una técnica que se consideraba la única adecuada pero que con el paso del tiempo se vio remplazada por otra que se demostró que otorgaba mejores resultados. Un ejemplo muy significativo es el salto de Fousbury que remplazó a las hasta entonces consideradas mejores técnicas, que eran el salto de rodillo o el salto de tijera.

3. Tipo de aprendizaje.

El tipo de aprendizaje en la metodología tradicional o modelo técnico es un aprendizaje basado en el ensayo-error mientras que en los modelos alternativos se basa en un aprendizaje guiado basado en un aporte continuo de feedbacks.

En el ejemplo particular del salto de vallas, el aprendizaje por ensayo-error que propone el método tradicional haría que el alumno/a lo que tenga que hacer frente a una valla sea repetir el salto una y otra vez hasta el momento en el que la haya superado de forma adecuada o simplemente haya conseguido superarla. El profesor/a explica y da las pautas una vez y el alumno/a tiene que interiorizarlas y ponerlas en marcha en cada salto que intente, y cada vez que salte aprenderá algo distinto que debe o no debe hacer para superar la valla. Sin embargo, en el aprendizaje guiado, el profesor/a, no se limita a dar las indicaciones una vez y las mismas todo el rato, sino que está con el alumno/a en la totalidad del ejercicio explicando paso por paso y proporcionando feedbacks continuamente, lo que permite que los alumnos/as conozcan tanto lo que están haciendo correctamente como sus errores, y así poder remediarlos.

4. Estructura.

También podemos hablar de diferencias respecto a la estructura de las sesiones de cada método. En el método tradicional, se inicia con un calentamiento para después pasar inmediatamente a una práctica de destrezas y para finalizar un juego final. La práctica de destrezas es básicamente esta repetición de gestos técnicos comentada en el apartado anterior y el juego final es un juego basado casi en su totalidad al desarrollo y práctica de la técnica. Es decir, es un juego en el que la táctica no es relevante y en el que está implícito el gesto técnico que se quiere repetir.

En los métodos alternativos habrá diferentes estructuras o secuenciaciones de la sesión, pero casi todas ellas disponen de un calentamiento como inicio de la sesión y una vuelta a la calma (y reflexión en algunos) como conclusión, encontrando en el centro de la misma una situación de juego basada principalmente en aspectos tácticos. La técnica irá

supeditada a esta táctica, es decir, el trabajo de la técnica será progresivo e incluyendo solo un gesto técnico, ya que lo importante en este caso no es conseguir el gesto completo sino el juego en sí.

Este juego plantea siempre un problema al que se le debe dar solución, y es en esta solución en la que residirá el gesto técnico, pero siempre son ellos los que tienen que descubrirla.

5. Progresión.

El método tradicional hace especial hincapié en la importancia que tiene el aprendizaje de la técnica, y por ello, la progresión que va a seguir es desde esta técnica al gesto particular y por último a la práctica real. Utilizará por tanto actividades o tareas que vayan buscando poco a poco una especialización en un gesto técnico.

Sin embargo, los métodos alternativos buscan que la progresión vaya desde el juego táctico o situación real al gesto técnico que requiere la actividad. En este caso, las actividades deberán ser más polivalentes y no estar centradas por tanto solo en el aspecto técnico.

6. Dicotomía Niño/a-Contenido

Es una de las principales diferencias que encontramos entre los dos métodos y lo que muy posiblemente supuso el cambio con el tiempo de un método al otro. Y es la dicotomía que existe considerando los términos de niño/a o alumno/a y contenido.

En la metodología tradicional se considera que es el niño/a el que debe adaptarse al contenido mientras que en los métodos tradicionales se considera justo al contrario, que es el contenido el que se debe adaptar al alumno/a.

7. Motivación.

La motivación tiene una influencia notable para que el aprendizaje sea significativo para el alumno/a. Sin embargo, que los alumnos/as estén motivados no es un requisito fundamental para la metodología tradicional, que basa sus lecciones en reproducir el deporte adulto, en este caso, reproducir las diferentes pruebas de atletismo tal y como se conciben en el ámbito competitivo.

Esta exigencia provoca en el alumno/a aburrimiento y falta de interés, por lo que se tiende al abandono de la práctica deportiva.

Además, trabajar de esta forma las sesiones preparadas para la unidad didáctica de atletismo, provocará esta pérdida de interés, porque recordemos que el atletismo es un deporte en el que entre muchos competidores solo gana uno, mientras el resto pierden y se frustran.

En los métodos alternativos se introducen propuestas más relacionadas con los intereses de los niños, mediante juegos modificados de forma que no se vean en un ambiente tan competitivo, que puedan ganar varios una misma prueba, etc.

8. Toma de decisiones.

En el método técnico o tradicional, la toma de decisiones va a ser siempre llevada a cabo por el profesor/a, mientras en las metodologías alternativas la toma de decisiones va a ser responsabilidad del propio alumno/a, adoptando por tanto el profesor/a el papel de guía en estas respuestas o decisiones.

Por ejemplo, en la enseñanza del lanzamiento de martillo, bajo la metodología tradicional el niño/a tendría que dar el número de vueltas que el profesor/a le ha estipulado, para que luego este/a mismo/a decida si debe dar más o menos vueltas. Sin embargo, en la metodología alternativa, el niño/a sí que podría decidir el número de vueltas que debe dar para lograr el mejor resultado posible.

9. Conocimiento de la práctica deportiva.

En este caso empezaremos explicando cómo es la adquisición del conocimiento en el caso de las metodologías tradicionales. Y es que, en este caso lo primordial es la búsqueda de la comprensión de la lógica interna del deporte en cuestión, en este caso del atletismo, se busca que el alumno/a comprenda las pruebas y no sólo se limite a buscar un buen resultado, sino que adopte diferentes técnicas, sepa solucionar posibles problemas que se le planteen, etc. En definitiva, que comprenda el trasfondo del deporte que está practicando para saber desenvolverse en cualquier situación.

En la metodología tradicional, por el contrario, el conocimiento de la lógica interna puede ser casi nulo con tal de que los resultados se ajusten a los deseados.

Por ejemplo, alguien que conoce la lógica interna de las carreras de fondo, será más consciente del ritmo que tiene que llevar para poder aliviar la fatiga, mientras que alguien

que piense en adelantar continuamente a sus rivales pueda no mantener ese nivel toda la carrera.

10. Normas.

Las normas en la metodología tradicional van a ser siempre iguales a las del deporte adulto, es decir, las estipuladas por una federación. Por el contrario, en el caso de las metodologías alternativas, hay una mayor flexibilidad en este aspecto ya que las reglas y normas pueden estar elaboradas por el profesor/a sin tener en cuenta las establecidas en la federación, o incluso pueden ser fruto de un pacto entre profesor/a y alumnos/as.

Estas normas de los modelos alternativos van a ser reglas modificadas para fomentar y favorecer el aprendizaje.

Aquí vuelve a influir el aspecto motivacional, y lo hará de forma diferente sobre cada alumno/a. Y es que mientras que a algunos alumnos/as les motivará verse en situaciones competitivas reales con normas y reglas como en el deporte adulto, a otros les parecerán más interesantes las reglas que puedan ser más acordes a sus gustos, dejando a un lado la competición.

11. Material / Instalaciones

En la metodología tradicional, siempre se trabajará con material específico y convencional. Se buscará que este material sea el mismo que los alumnos/as se puedan encontrar en cualquier competición de atletismo.

Los modelos alternativos, sin embargo, consideran que el atletismo puede trabajarse con todo tipo de materiales que simulen o se parezcan a los convencionales.

Por ejemplo, en los modelos alternativos no es extraño utilizar bloques de gomaespuma en vez de vallas o colchonetas en lugar del foso de salto de longitud.

Y con respecto a las instalaciones, en las metodologías tradicionales siempre se tratará de desarrollar las sesiones en pistas de atletismo homologadas o similares, mientras que en las alternativas cualquier espacio abierto es bueno y apto para el desarrollo de este deporte.

12. Evaluación.

La evaluación en el método tradicional es meramente calificadora, resultadista y centrada únicamente en si el alumno/a ha conseguido unos objetivos concretos o no. Por ello, se centra principalmente en el dominio motor, sin tener en igual consideración a otros dominios igual de importantes como el dominio cognitivo o el afectivo-social.

En cambio, la evaluación de los métodos alternativos estudia diferentes formas de calificar al alumno/a en cada uno de los dominios, siguiendo siempre unos estándares de aprendizaje elegidos por el profesor/a, quien va a llevar a cabo una evaluación continua y no se va a limitar a una evaluación final a modo de test como en el caso de la metodología tradicional.

7.2. Análisis comparativo entre métodos alternativos de iniciación deportiva

referida al atletismo.

En esta ocasión, realizaremos un segundo análisis comparativo dedicado a estudiar varios modelos tradicionales de iniciación deportiva aplicados al atletismo.

Son cuatro modelos recientes, muy recurrentes actualmente y cuyas propuestas han supuesto significantes avances en el campo de la iniciación atlética.

Estos modelos son el Modelo de Educación Deportiva de Siedentop (con origen en 1994), el ya mencionado Modelo Ludotécnico de Enseñanza Deportiva de Valero y Conde (con origen en 2003), el modelo competitivo “Jugando al Atletismo” propuesto por la Real Federación Española de Atletismo (en 2004) y el Modelo de Retos Atléticos de Morgan (con origen en 2011).

Al analizar cuatro modelos diferentes, iremos describiéndolos uno por uno, pero siempre estudiándolos bajo los mismos puntos o criterios específicos ordenados de la misma forma en la descripción de cada modelo.

Comenzaremos con el Modelo Ludotécnico, que, aunque ya haya sido comentado en el subapartado C del apartado 6.2., esta descripción iba encaminada a una iniciación deportiva muy general, sin ahondar más específicamente en la iniciación al atletismo, como ahora haremos.

a) Modelo Ludotécnico de Enseñanza Deportiva

Este modelo es presentado en 2003 por Alfonso Valero y José Luis Conde, que basan su propuesta en la introducción en las sesiones de iniciación deportiva (en este caso, al atletismo) de juegos modificados que incluyen una o varias reglas técnicas, para evitar

ejercicios basados en repetir de forma mecánica el gesto, lo que acaba provocando aburrimiento y falta de interés por las actividades.

1. Base teórica.

Su principal aportación es el trabajo por propuestas ludotécnicas, es decir, juegos dirigidos procedentes de juegos populares, tradicionales, propios del atletismo o de otros deportes, que han sido modificados en parte al introducirles una regla técnica que hacer referencia a alguna de las fases en las que ha sido dividida la disciplina atlética (Valero, 2006).

Este modelo está basado en varias teorías, entre ellas la del “Condicionamiento Operante” de Skinner, la del “Aprendizaje Constructivista” y la del “Aprendizaje Social”.

2. Objetivos.

El objetivo principal del modelo, centrándolo al ámbito del atletismo, es, favorecer una visión de este deporte divertida, motivante y que acerque el atletismo a los jóvenes como vía de entretenimiento.

3. Dominios relevantes.

En los cuatro modelos que vamos a comentar existirán tres dominios a trabajar que adquirirán mayor o menor prioridad sobre los demás (según el modelo).

Estos dominios son el dominio motor, propio del movimiento, el dominio afectivo-social, basado en las relaciones interpersonales e intrapersonales que se dan en la práctica

deportiva, y el dominio cognitivo, que es aquel en el que el alumno es consciente del significado de la práctica que está llevando a cabo.

En este modelo, el dominio prioritario trabajado es el dominio motor junto con el afectivo-social, dejando en último lugar al dominio cognitivo.

4. Metodología.

Las sesiones se dividen en cuatro fases:

-Presentación de la disciplina y desafío: con un pequeño repaso a la disciplina atlética y lanzando un desafío acerca de una prueba determinada.

-Propuestas ludotécnicas: momento más importante de la sesión ya que es cuando se plantean los juegos modificados en los que se incluye una regla técnica atlética.

-Propuestas globales: donde se busca que el alumno/a ya sea capaz de realizar la totalidad del gesto atlético.

-Reflexión y puesta en común: donde se repasan las fases técnicas de la disciplina y cuáles se han trabajado, además de hacer un trabajo de concienciación acerca del significado de lo aprendido.

5. Materiales e instalaciones.

En este apartado, prácticamente no encontraremos diferencias a la hora de comparar los cuatro modelos, ya que en todos ellos se habla de que cualquier material e instalación es válida siempre que estén adaptados a las características de los alumnos/as y por supuesto sean seguros. No se necesitan materiales atléticos homologados ni pistas deportivas oficiales.

6. Resultados.

Los resultados que se obtienen de este modelo indican que se alcanzan unos niveles de dominio de la técnica por parte de los discentes similares frente a una metodología tradicional (Valero, Conde, Delgado y Conde, 2005). Sin embargo, sí que se experimentan mejoras en el nivel actitudinal, con menos conductas disruptivas, seguramente debido a que el nivel de motivación, satisfacción y diversión experimentados por los alumnos/as crece notablemente.

b) Modelo de Educación Deportiva

El modelo de Educación Deportiva surge de la mano del autor y profesor Daryl Siedentop en 1994 para facilitar a alumnos y alumnas experiencias de práctica deportiva auténticas. Experiencias en las que los alumnos/as vivencian el deporte desde una perspectiva global, desarrollando su competencia motriz, su cultura deportiva y su entusiasmo y motivación hacia el deporte.

1. Base Teórica.

Este método tiene una gran influencia del método constructivista explicado en el subapartado B del apartado 6.2., ya que sus principales fundamentos teóricos son los de la enseñanza basada en el proceso y autonomía del alumno/a, así como la Teoría del juego, que básicamente centra la importancia de todas las sesiones al juego diseñado para tratarlas.

2. Objetivos.

Como hemos explicado antes, este modelo busca proporcionar a los alumnos/as experiencias de práctica deportiva auténticas, es decir, que estas experiencias sean muy significativas para los alumnos/as en su vida cotidiana y que generen en ellos una gran sensación de entusiasmo ante la práctica deportiva. Estas experiencias fomentarán en ellos/as una predisposición muy positiva ante cualquier ejercicio y en concreto ante cualquier actividad o prueba relacionada con el mundo de la iniciación al atletismo.

3. Dominios relevantes.

Al dedicarse a favorecer experiencias significativas para los alumnos/as que se inician al atletismo, este modelo va a tener en cuenta por encima de los demás el dominio afectivo-social, a diferencia de como ocurre en otros modelos como el ludotécnico, donde el dominio motor adquiere máxima importancia.

De hecho, en este modelo, el dominio motor va a ser el menos relevante de los tres. Y es que el dominio prioritario a trabajar es el afectivo-social, seguido del cognitivo, para, por último, dar paso al motor.

4. Metodología.

Este modelo divide las unidades didácticas en cuatro etapas o fases diferenciadas como son:

-*Fase dirigida*: en la que el profesor explica la actividad mediante instrucción directa, acercándose en las primeras sesiones a una metodología más tradicional.

Esto es algo que no se contemplaría en otros modelos como por ejemplo el ludotécnico.

-Práctica autónoma: fase de trabajo autónomo de los alumnos/as por equipos.

-Fase competitiva: donde se pone en práctica lo trabajado en las dos anteriores fases mediante algún tipo de ejercicio competitivo entre los equipos.

-Evento final: basado en reconocer y premiar las habilidades y competencias adquiridas durante toda la unidad didáctica, creando una especie de entrega de premios a la vez que un resumen de la unidad.

5. Materiales e instalaciones.

Como en el modelo anterior y como veremos en los otros modelos, no se van a necesitar ni instalaciones ni materiales específicos. Serán válidos por tanto todo tipo de instalaciones y materiales adaptados y adecuados en cuanto a seguridad.

6. Resultados.

Tanto alumnado como profesorado, tras vivenciar el modelo, perciben haber realizado un trabajo más aplicado, serio y motivante que en las clases de Educación Física que no utilizan la educación deportiva (Calderón, 2010).

Este modelo permite sobre todo una mayor diversión a los alumnos/as y una mayor implicación con el atletismo, adquiriendo un conocimiento global del mismo.

c) El Modelo de Retos Atléticos.

Este modelo nace de la mano del autor Kevin Morgan, quien escribe los puntos fundamentales del mismo en su libro “Athletics Challenges” en 2011.

Este planteamiento busca el trabajo de todas las disciplinas atléticas. Un trabajo que estimule el aprendizaje de las habilidades técnicas y que además desarrolle la competencia interpersonal, ya que se van a proponer numerosas actividades y tareas donde la comunicación y el trabajo conjunto van a tener una importancia especial.

1. Base teórica.

Al igual que en los dos modelos anteriores, este modelo se va a ver influenciado por el modelo constructivista de iniciación deportiva, pero, sobre todo, este modelo destaca por estar completamente vinculado a la Teoría de las Metas de Logro de Carole Ames de 1992.

Esta teoría propone una de las formas de enseñar las habilidades atléticas más aceptadas por los especialistas, la estructura TARGET. (citada en Gómez, Calderón y Valero, 2014)

T- Tarea (task): adaptadas al nivel de habilidad y cuyos objetivos son elegidos entre el equipo de alumnos/as y el profesor/a.

A- Autonomía (authority): por parte de los niños/as, que están completamente implicados en la toma de decisiones.

R - Reconocimiento (recognition): o feedback continuo tanto del profesor/a como de los demás compañeros.

G – Organización (grouping): organizados por nivel, mixtos y con cambio de roles constantes.

E – Evaluación (evaluation): basada en la autoevaluación y co-evaluación.

T – Tiempo (timming): adaptado en función de las necesidades de cada grupo.

2. Objetivos.

El objetivo principal del modelo es promover la inclusión y práctica del atletismo basándose en la igualdad de oportunidades y en las relaciones interpersonales entre todos los alumnos/as. Además, se busca trabajar las habilidades sociales y comunicativas, la autonomía y el pensamiento crítico.

3. Dominios relevantes.

Este tercer modelo tendrá el mismo orden de prioridad de dominios que el modelo de Educación Deportiva, ya que el dominio que considera más importante desarrollar es el social-afectivo, seguido del cognitivo o de comprensión de la lógica interna de las pruebas atléticas, para acabar con el dominio motor, que adquiere menos relevancia.

4. Metodología.

En este dominio se trabaja en pequeños grupos y se utiliza una hoja o ficha sobre las tareas que se van a realizar. En esta ficha encontraremos información acerca del material a utilizar, del planteamiento de los retos a lograr, de aspectos técnicos, de aspectos o

normas de seguridad, de normas o indicaciones para trabajar la comunicación y toma de decisiones y, por último, información acerca de la autoevaluación y la auto-organización.

En este modelo, la forma de actuación principal es el circuito multiprueba, basado en el trabajo de una gran variedad de las pruebas de atletismo y cuya evaluación va a ser llevada a cabo mediante las hojas de observación entre los propios alumnos/as. Así, cada equipo irá sumando puntos en función de los resultados obtenidos en cada prueba o reto.

5. Material e instalaciones.

Como en el resto de modelos, el material y las instalaciones pueden ser de todo tipo, siempre que estén adaptados y sean seguros. Pueden ser materiales similares a los propios y oficiales del atletismo o incluso materiales autoconstruidos, todos pueden servir en estas sesiones. Pasa lo mismo con las instalaciones, que no es necesario que sean instalaciones o pistas oficiales de atletismo, nos puede servir cualquier tipo de espacio adaptado.

6. Resultados.

Esta metodología, que busca crear un clima motivacional en la iniciación deportiva de los alumnos/as orientado a la consecución de retos atléticos, reporta una experiencia muy positiva para ellos que fomenta un aprendizaje significativo y una actitud favorable ante las tareas.

Como indica Ames en su teoría TARGET ya mencionada, variar y manipular los elementos propios de esta teoría supone un avance a la hora de crear este clima motivacional y fomentar las habilidades sociales y comunicativas.

d) El modelo de iniciación deportiva ‘Jugando al Atletismo’ de la Real Federación Española de Atletismo.

La Federación Española de Atletismo, con el objetivo de atraer a más jóvenes a la práctica atlética, propuso en 2004 un nuevo modelo (en consonancia con la guía IAAF Kids Athletics, formulada por la Asociación Internacional de Federaciones de Atletismo) cuya naturaleza iba basada en un cambio en la concepción de las pruebas atléticas. Este cambio iba centrado en evitar que las pruebas se redujesen únicamente al resultado conseguido, es decir, a cuánto he lanzado, cuánto he saltado o cuál es el tiempo que he conseguido en esta distancia.

De los cuatro modelos, este va a ser en el que la competición adquiera más relevancia, pero, como decimos, esta competición va a ser una competición sana y que busque alejarse de los estereotipos propios del atletismo adulto.

1. Base teórica.

Las principales teorías del aprendizaje que influyen en este modelo son, como en el caso del enfoque ludotécnico, el ‘‘Condicionamiento Operante’’, ya que en este modelo de iniciación deportiva se defiende que la adquisición de las competencias motrices se produce gracias a la repetición del gesto y el ‘‘Aprendizaje Cognitivo Social’’, ya que este sistema competitivo está organizado por equipos, en los que los participantes aprenden por observación e imitación de sus compañeros.

2. Objetivos.

El objetivo principal, aparte de captar futuros atletas, es que el atletismo adquiriera una orientación más educativa, con un tipo de competición diferente a la adulta que adapta los materiales, las pruebas y los espacios donde se realizan a las posibilidades de los centros educativos.

3. Dominios relevantes.

El principal dominio a trabajar es el dominio motor, para la consecución de una técnica adecuada para su desarrollo en la competición, seguido de cerca por el afectivo-social, con ese refuerzo en las relaciones con los demás en todo tipo de trabajos colectivos por equipos. Algo que ha de mejorar este modelo es que no tiene en cuenta el ámbito cognitivo, del que no existen medidas concretas, y, por tanto, los alumnos/as pueden no comprender la lógica interna de las pruebas ni por qué las realizan.

4. Metodología.

Se trabaja en pequeños grupos, por lo que el “grouping” debe ser justo con todo el grupo clase.

Se trata de un sistema de competición adaptado, en el que mediante una gran variedad de juegos se busca integrar los tres grandes bloques de la disciplina atlética (correr, saltar, lanzar). Se organizan equipos que competirán entre sí en conjunto, por lo que es muy importante desde el punto de vista del alumno/a que su equipo también consiga buenos resultados, lo que fomentará un espíritu de equipo que fomente las habilidades interpersonales. La puntuación será llevada a cabo por el profesor o juez.

Para evitar que los alumnos/as se especialicen en una prueba en concreto, lo importante de esta forma de trabajar la iniciación deportiva es dejar claro que TODOS los alumnos deberán competir o participar en TODAS las pruebas.

Las pruebas alternativas al atletismo que se realizarán serán pruebas adaptadas y modificadas de velocidad (10x10), de saltos (longitud y cuña), de lanzamientos (jabalina blanda y dorsal de balón medicinal), de relevos y, por último, un circuito de habilidades o Gran Prix, novedad respecto al atletismo tradicional.

5. Materiales e instalaciones.

Incluso aunque este modelo se centra más en aspectos competitivos que los mencionados y descritos anteriormente, los materiales e instalaciones también pueden ser de cualquier tipo, es decir, serán válidos todos los materiales e instalaciones que estén adaptados a las necesidades de los alumnos/as, sin que tenga mayor importancia que no sean materiales homologados ni pistas oficiales de atletismo.

6. Resultados obtenidos.

Este trabajo más competitivo permite una mayor adherencia a la práctica y sobre todo el trabajo en equipo hace que se virtualice notablemente la interacción entre alumnos/as, favoreciendo por tanto las habilidades interpersonales y comunicativas.

También con este tipo de competición más flexible y motivante se consigue captar la atención y atraer a más jóvenes al mundo del atletismo. Y es que, en los últimos años se ha producido un incremento del número de centros que se inscriben en este tipo de

competiciones, extendiéndose a nivel local y también a nivel nacional en competiciones anuales.

DISCUSIÓN

Independientemente del método que consideren más adecuado, los maestros/as tienen por objetivo principal fomentar el aprendizaje. Es por ello que, en el caso específico de la Educación Física, cuando se trabaja el ámbito de los deportes, se intenta fomentar el aprendizaje del deporte tal y como es concebido, lo que supone en muchas ocasiones un aprendizaje meramente técnico y basado en la repetición mecánica de gestos, tratando de conseguir los mismos objetivos e imitando a los deportistas que pueden observar los alumnos por televisión.

El Modelo Tradicional apuesta por esta base técnica, dejando a un lado componentes estratégicos y tácticos, que son al fin y al cabo los necesarios para favorecer la implicación de los alumnos/as en las sesiones.

Este modelo no toma como protagonista al alumno/a y, por tanto, no va a tener en cuenta aspectos motivacionales y tampoco va a dotar al niño/a de la capacidad de toma de decisiones, algo que consideramos vital a la hora de que el aprendizaje dentro de la iniciación deportiva sea significativo.

Todas estas características crean situaciones en las que el alumno/a no está cómodo y se dedica a repetir el ejercicio como se le ha enseñado para acabar con la actividad. No está lo suficientemente motivado como para tomársela como un entretenimiento, sino como una prueba más que debe superar.

Estas situaciones, nos hacen inevitable recordar la semejanza que existe entre esta forma de enseñanza y las temidas asignaturas completamente teóricas, en las cuales, por

desgracia, nos limitábamos a repetir en el examen lo estudiado de memoria del libro de texto.

Los especialistas fueron avanzando en sus propuestas en cuanto a metodología de enseñanza-aprendizaje de la educación en la iniciación deportiva, dando lugar a los ya mencionados modelos alternativos, que son denominados de esta forma por ser modelos alternativos al tradicional, expresando su rechazo.

Estos modelos, aunque con diferentes enfoques, van a buscar cambiar esta situación, que el niño/a sea ahora el protagonista de su propio aprendizaje deportivo. Para ello, el principal cambio que destacamos es el mayor énfasis puesto en la táctica, sin olvidar la técnica. La táctica o estrategia es lo que lleva a un alumno/a a involucrarse en la tarea, es decir, el componente táctico ayuda a mantener el nivel de motivación y compromiso de formas que no consigue la enseñanza única de la técnica. Así, el juego adquirirá un papel fundamental en estos modelos y es, en nuestra opinión, la mejor opción para trabajar la iniciación deportiva.

Esto, sin embargo, no es igual para todos los alumnos/as, ya que para muchos de ellos/as supone un motivante mayor el hecho de competir y conseguir los mejores resultados. Esta visión es completamente aceptable, pero debe ser enfocada de forma que la competitividad no suponga el centro de su práctica deportiva, algo que sólo supone consecuencias como baja autoestima cuando no se consiguen los resultados esperados o falta de interés del resto de participantes por jugar/competir con este alumno/a.

En la actualidad, se ha avanzado en gran medida hacia los modelos alternativos, modelos más centrados en la comprensión de la lógica interna del juego, es decir, modelos más centrados en el proceso que en el resultado.

Además, estos modelos, suponen la entrada de actividades más polivalentes que en el caso de los modelos tradicionales y valoran como adecuado cualquier espacio abierto en el que se pueda trabajar y cualquier material útil para la actividad, aunque no sea el característico o propio para trabajar ese deporte (por ejemplo, una colchoneta en vez de un foso de arena en salto de longitud).

Centrándonos en el atletismo, los modelos que hemos comentado en este segundo análisis comparativo, suponen un gran avance en el desarrollo de la iniciación de los alumnos/as en esta disciplina.

Todos ellos son modelos alternativos, es decir, rechazan los ideales del modelo tradicional, por tanto, tendrán características similares. Serán los maestros/as quienes deban escoger entre uno u otro y tener en consideración las principales diferencias para trabajar en sus unidades didácticas y en función de las necesidades y peculiaridades que observe en su grupo clase.

En caso de que el modelo elegido por el profesor/a sea el Modelo Ludotécnico, tiene que tener en cuenta que él o ella como figura guía debe tener muy interiorizado el gesto técnico, siendo muy recomendable que sepa realizarlo. Y esto es importante debido a que es este gesto técnico el que se va a encontrar “oculto” en el juego, es decir, que el juego debe estar diseñado de forma que trabaje de forma adecuada el gesto exacto que se quiere practicar, no vale cualquier ejercicio.

Consideramos que, de las cuatro propuestas descritas y analizadas, las que contienen más similitudes son la del Modelo de Educación Deportiva y la del Modelo de Retos Atlético. Y es que ambas dan mucha importancia a la atención en el desarrollo de las actividades para proporcionar feedback continuo en la fase de práctica autónoma del alumno/a. En estos modelos también consideramos crucial (como en el anterior “Modelo

Ludotécnico’’) una muy buena formación del maestro/a sea en la disciplina, aunque en estos modelos se aboga por que el rol de docente no sea únicamente por el profesor/a sino también de forma guiada por los alumnos o grupo clase completo.

Con el modelo ‘’Jugando al Atletismo’’ se plantea un sistema competitivo que busca abrir al niño/a un mar de posibilidades y pruebas distintas a las del deporte adulto. En este modelo, deberíamos tener muy controlado el hecho que hemos comentado antes de que el alumno/a no centre su práctica en la competitividad. Sin embargo, es un sistema con un componente motivador excelente y la posibilidad de que se pueda extender a competiciones locales y nacionales, como las competiciones de ‘’Atletismo Divertido’’ hace que el compromiso del alumno/a hacia la actividad sea muy favorable. Aun con todo, siempre deberíamos tener en cuenta que se debe dinamizar las pruebas, es decir, cambiarlas conforme pasan los años, para evitar especializaciones en estas pruebas, como ocurre con las pruebas del atletismo como tal.

Todas estas propuestas ofrecen a los maestros/as y especialistas un abanico de posibilidades para trabajar con su grupo clase en sus sesiones de Educación Física, pero no creemos adecuado que se centren en desarrollar solo uno de ellos, aunque sea el que conozcan a la perfección. Y es que, en la suma de todos ellos y en la elección de las características de cada uno que cada profesor/a considere adecuadas, estará la clave para una buena intervención docente que busque sobre todo el deseado desarrollo integral del alumnado.

8. PROPUESTAS DE MEJORA.

En este apartado, incluiremos las actuaciones que creemos deberían ser desarrolladas por los profesores y profesoras del área de Educación Física, tras haber hecho un repaso a los diferentes modelos y metodologías que se han llevado a cabo a lo largo de los años en la iniciación deportiva.

Consideramos que se le da más importancia al dominio motor que al resto de dominios que favorecen el desarrollo integral del alumno/a, como pueden ser el afectivo-social o el cognitivo. Esto es algo que se observa con claridad en los primeros modelos como el Modelo Tradicional (basado en la repetición de gestos) y que poco a poco está siendo subsanado, pero sigue quedando un largo camino por recorrer. A día de hoy, no todos los profesores y profesoras recurren a destinar un pequeño espacio de tiempo de sus sesiones a la reflexión. Y esto es algo indispensable para el ámbito cognitivo, ya que ayuda al alumno/a a entender la lógica interna del deporte o actividad que está practicando, llegando no sólo a saber desarrollarlo físicamente sino también a entender sus reglas y mecanismos. Por esto, plantearíamos la reflexión como una parte fundamental y obligatoria de las sesiones.

En cuanto al componente motivacional, siempre creemos entender cuáles son las formas perfectas para favorecerlo en una actividad determinada. Sin embargo, muchas veces nos centramos en qué es lo que nos motivaría a nosotros como alumnos. Y esto es un error, ya que no todas las clases ni todas las personas tenemos los mismos intereses, y menos en una sociedad cada vez más cambiante, donde puede que se nos escapen detalles. Para evitar esto, proponemos realizar una especie de encuesta o cuestionario, en el que de forma indirecta podamos comprender qué es lo que les motiva a nuestros alumnos/as acerca de la unidad didáctica que vamos a comenzar, para enfocar nuestras sesiones en

base a sus impresiones sin que esto tenga por qué modificar nuestra estructuración de la misma.

Centrándonos ahora en el componente técnico, consideramos que los niños/as aprenden por observación, por lo que nuestra principal propuesta sería dotarles de los máximos recursos posibles, no sólo basados en la observación del gesto que hace el profesor. Para ello, creemos que sería muy interesante tener siempre a mano un soporte digital donde poder reproducir un vídeo elegido previamente para la sesión concreta que se vaya a desarrollar.

Ahora enfocándonos en el componente táctico, proponemos que, para que los niños/as puedan llegar a comprender la lógica interna de un juego, tengan siempre un soporte o lugar al que acudir para apuntar las tácticas utilizadas. Esto podría ser un papel o cartulina que los alumnos/as podrían encontrar en el aula y donde al finalizar la sesión (en este espacio de reflexión final que consideramos importante anteriormente) los alumnos pudiesen escribir al lado del nombre del juego las principales estrategias seguidas. Estas además servirían para futuras repeticiones del juego y a nosotros como profesores/as para cursos posteriores.

Pero a lo que realmente queremos hacer alusión en este apartado es a que ningún maestro/a o profesor/a debería tener un modelo o una metodología única. Es decir, un profesor/a de Educación Física debe saber escoger cuáles son las características que debe tener en cuenta acerca de cada modelo y hacerlas suyas.

En la variedad está la riqueza de posibilidades. Por eso, ya no como propuesta sino como consejo, sugerimos la idea de no adoptar un estilo marcado, sino ser igual de polifacético/a que la asignatura de la que es profesor/a.

9. CONCLUSIONES.

En relación con los objetivos marcados en la primera fase del trabajo: hemos revisado y descrito el concepto de iniciación deportiva en base a diferentes autores, para luego comentar los principales modelos existentes, partiendo de un modelo tradicional hacia los modelos alternativos a este.

Una vez descritos todos estos modelos, hemos sido capaces, gracias a un análisis comparativo de los mismos, de encontrar las similitudes y diferencias entre ellos en torno a unos “puntos fuertes” o aspectos indispensables a valorar en una metodología de iniciación deportiva. Así, hemos descubierto que conforme avanzamos en los métodos o modelos, ciertos elementos van adquiriendo o restando importancia como objeto de estudio dentro de la Educación Física.

Por ejemplo, el componente técnico, que en estilos como el Modelo Tradicional se entiende como eje central para el desarrollo de las sesiones, va siendo sustituido progresivamente por el componente táctico en los modelos alternativos. Esto no quiere decir que en los modelos alternativos desaparezca el componente técnico, pero, como hemos podido observar, este va a estar siempre supeditado a la táctica.

Y es precisamente gracias a la importancia que se le da a la táctica, con todo tipo de formas jugadas, por lo que el componente motivacional en los alumnos/as ha pasado de adquirir un rol secundario (únicamente estaban motivados los habilidosos que veían recompensas en su trabajo) a adueñarse de las actividades practicadas por los niños/as, adquiriendo un papel central. Y es que, si en el Modelo Tradicional, los alumnos/as no encontraban motivación en la repetición constante de movimientos (lo que suponía el rechazo a la práctica deportiva), en los modelos alternativos descritos como el Ludotécnico, Comprensivo o Constructivista sucede todo lo contrario. El trabajo o

desarrollo de las sesiones basado en juegos hace que los alumnos/as no se centren solo en objetivos resultadistas, por lo que su nivel de participación y compromiso con la tarea son mucho mayores.

Además, otros aspectos como la toma de decisiones o el valor de la evaluación también avanzan, siendo en el Modelo Tradicional única responsabilidad del profesor/a, hacia una responsabilidad compartida en los métodos alternativos, haciendo partícipe así al alumno/a en su aprendizaje y convirtiéndolo en el protagonista del mismo.

También, basándonos en otro de nuestros objetivos, hemos podido conocer nuevas propuestas alternativas para la iniciación deportiva (centrados concretamente en la disciplina del atletismo), que progresivamente están y estarán adaptándose al modelo educativo actual. Formas de trabajar que, como los modelos alternativos descritos, siguen la misma línea de aprendizaje gracias al juego, llegando incluso a fomentar pequeñas competiciones a nivel local y nacional como en el caso del Modelo de “Jugando al Atletismo” propuesto por la Real Federación Española de Atletismo.

Por toda esta exposición de características fundamentales de cada modelo y gracias a la valoración crítica realizada en el apartado de discusión y a nuestras propuestas de mejora, creemos poder afirmar que cualquier sujeto interesado en leer este estudio podrá adquirir una visión global que pueda servirle para su praxis, tal y como a nosotros nos ha servido para abrir nuestro campo de conocimiento y futura práctica docente.

10. BIBLIOGRAFÍA.

- Blázquez-Bermudo (1999). La metodología comprensiva para la enseñanza del currículum del maestro especialista en educación física. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*. (14), 107-124.
- Contreras, O.R., De la Torre, E. y Velázquez, R. (2001). *“Iniciación deportiva”*. Madrid: Síntesis.
- Corrales, A.R. (2010). El deporte como elemento educativo indispensable en el área de educación física. *EmásF*. (4), 23-36.
- Devís, J. y Peiró, C. (1997). *“Nuevas perspectivas curriculares en educación física: la salud y los juegos modificados”*. Barcelona. INDE.
- Gómez, A., Calderón, A. y Valero, A. (2014). Análisis comparativo de diferentes modelos de enseñanza para la iniciación al atletismo. *Ágora para la educación física y el deporte*. (2), 104-121.
- Gómez Rodríguez, P. (s.f.). Claves del proceso de iniciación deportiva. *Revista online MundoEntrenamiento.com*. Recuperado de: https://mundoentrenamiento.com/claves-del-proceso-iniciacion-deportiva/#Que_es_la_iniciacion_deportiva
- Rodríguez Castellón, J.J. (2010). La iniciación deportiva en el contexto escolar: análisis de los modelos de enseñanza. *Revista digital Efdeportes.com*. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd142/la-iniciacion-deportiva-en-el-contexto-escolar.htm>
- Sánchez Bañuelos, F. (1986). *“Bases para una didáctica de la educación física y el deporte”*. Madrid: Gymnos.

- Sánchez, R., Navarro, V. y Devís, J. (2014). El modelo teaching games for understanding en el contexto internacional y español: una perspectiva histórica. *Ágora para la educación física y el deporte*. 16(3), 197-213.
- Valero, A. (2005). Análisis de los cambios producidos en la metodología de la iniciación deportiva. *Apunts. Educación Física y Deportes*. (79), 59-67.
- Valero, A., Conde, A., Delgado, M. y Conde, J. (2005). Comparación de los enfoques Tradicional y Ludotécnico sobre la eficacia y la mejora técnica del Atletismo. *Motricidad. European Journal of Human Movement (título anterior)*. (14), 119-133.
- Valero, A. (2006a). La iniciación al deporte del atletismo del modelo tradicional a los nuevos enfoques metodológicos. *Kronos: la revista científica de actividad física y el deporte*. (9), 34-44.
- Valero, A. (2006b). Las propuestas ludotécnicas: una herramienta útil para la iniciación deportiva al atletismo en primaria. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. (10), 42-49.
- Valero, A. y Gómez, M. (2007). Las tareas de aprendizaje en la iniciación al atletismo a través del Modelo de Enseñanza Ludotécnico. *Kronos: la revista científica de actividad física y deporte*'''. (12), 29-38.
- Valero, A. y Gómez, M. (2008). Funciones y responsabilidades del profesor y los alumnos en el Modelo de Enseñanza Ludotécnico de iniciación a la práctica del atletismo. *Retos: Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*. (13), 15-18.

Valero, A., Delgado, M., Conde, J. (2009). Motivación hacia la práctica del atletismo en la educación primaria en función de dos propuestas de enseñanza/aprendizaje. *Revista de Psicología del Deporte*. (18), 123-136.

